

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media 3D Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar” ini ditulis oleh Lia Sebti Nur Hamidah, NIM. 17205153235. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, dibimbing oleh Ibu Lailatuzz Zuriyah, M.Fil.I.

Kata Kunci: Media 3D, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan media 3D terhadap motivasi dan hasil belajar. kajian ini dilatar belakangi oleh teori Muhammad Zaini bahwa media 3D memiliki kelebihan dibandingkan dengan media 2D. Hal ini karena media 3D sangat membantu untuk mewujudkan realitas yang tidak hanya dapat dilihat, tetapi juga dapat diraba. Oleh karena itu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pelajaran SKI peneliti mengujikan media 3D di MIN 14 Blitar. Pemilihan MIN 14 Blitar sebagai fokus penelitian adalah karena berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti menunjukan bahwa guru SKI di MIN 14 Blitar masih menggunakan media konvensional dalam kegiatan pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini, 1) Adakah pengaruh penggunaan media diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar?, 2) Adakah pengaruh penggunaan media diorama dan boneka tongkat terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar?, 3) Adakah pengaruh penggunaan media diorama dan boneka tongkat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 14 Blitar?.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*), teknik sampling menggunakan teknik pertimbangan (*purposive sampling*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, tes dan dokumentasi. Tehnik analisis data yang digunakan adalah uji t dan Anova 2 jalur, yang sebelumnya diuji coba menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dan uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas dengan bantuan aplikasi SPSS 16.0.

Hasil Penelitian ini adalah: 1) Hasil uji t angket motivasi belajar diperoleh nilai $Sig < 0,05$ yaitu $0,018 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media tiga dimensi terhadap motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas IV di MIN 14 Blitar, 2) Hasil uji t *post test* hasil belajar diperoleh nilai $Sig < 0,05$ yaitu $0,032 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar Sejarah

Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas IV di MIN 14 Blitar, 3) Hasil uji Anova 2 jalur post test hasil belajar dan angket motivasi belajar diperoleh nilai $Sig < 0,05$ yaitu $0,032 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media tiga dimensi terhadap motivasi dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas IV di MIN 14 Blitar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa jika media 3D digunakan, maka motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam akan meningkat.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع "تأثير استخدام الوسائل ثلاثة الأبعاد على الدوافع والنتائج التعليمية لدرس تاريخ الثقافة الإسلامية بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٤ بالبيتار" قد كتبته: لياسفتي نور حامدة. رقم القيد: ١٧٢٠٥١٥٣٢٣٥ . قسم مدرس المدرسة الإبتدائية كلية التربية وعلوم التدريسية، جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرفة: ليلة الزهرية الماجستيرية.

كلمة الإرشادية: الوسائل ثلاثة الأبعاد، الدوافع والنتائج التعليمية

هذا البحث عن تأثير استخدام الوسائل ثلاثة الأبعاد على الدوافع والنتائج التعليمية. كانت خلفية النظرية عن محمد زيني أن تتميز الوسائل ثلاثة الأبعاد أفضل من الوسائل ثنائية الأبعاد. وذلك لأن الوسائل ثلاثة الأبعاد مفيدة جداً في إنشاء واقع غير مرئي فحسب، بل يمكن لمسه أيضاً. ولذا لترقية الدوافع والنتائج التعليمية لدرس تاريخ الثقافة ستقوم الوسائل ثلاثة الأبعاد في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٤ بالبيتار. اختار المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٤ بالبيتار. لأن محور البحث هو لأنه بناءً على نتائج الملاحظات الأولية التي أجرتها الباحث تبين أن المعلم بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٤ بالبيتار لا يزال أن يستخدم الوسائل التقليدية في أنشطة التعليم.

وأما مسائل البحث فهي : (١) هل هناك تأثير استخدام الوسائل الديوراما وعصا الدمى على الدوافع التعليمية لدرس تاريخ الثقافة الإسلامية بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٤ بالبيتار؟ .(٢) هل هناك تأثير استخدام الوسائل الديوراما وعصا الدمى على النتائج التعليمية لدرس تاريخ الثقافة الإسلامية بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٤ بالبيتار؟ .(٣) هل هناك تأثير استخدام الوسائل الديوراما وعصا الدمى على الدوافع والنتائج التعليمية لدرس تاريخ الثقافة الإسلامية بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٤ بالبيتار؟ .

المدخل المستخدم في هذا البحث هو الكمي مع نوع البحث شبه التجاري (التصميم شبه التجاري) ، وتقنيات أخذ العينات باستخدام تقنيات النظر (أخذ العينات الهدافة). وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة الملاحظة والاستبيانات والاختبارات والوثائق. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار-ت ومسار أنوف، اللذين تم اختبارهما مسبقاً باستخدام اختبار

الصلاحية واختبار الموثوقية وختبار المتطلبات المسبقة باستخدام اختبار الحالة الطبيعية والتجانس بمساعدة تطبيق SPSS 16.0.

نتائج البحث تدل أن (١) تم الحصول على نتائج اختبار استبيان دوافع التعلم من قيمة سيفغ < 0.05 وهو $0.018 < 0.05$ بحيث يتم رفض H_0 وقبول H_a ، مما يعني وجود تأثير إيجابي وهام استخدام الوسائل الديوراما وعصا الدمى على الدوافع التعليمية لدرس تاريخ الثقافة الإسلامية بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٤ باليتار. ٢) نتائج نتائج اختبار ما بعد الاختبار للتعلم الذي تم الحصول عليه سيفغ < 0.05 ، وهي $0.032 < 0.05$ بحيث يتم رفض H_0 وقبول H_a ، مما يعني أن هناك تأثير إيجابي وهام استخدام الوسائل الديوراما وعصا الدمى على النتائج التعليمية لدرس تاريخ الثقافة الإسلامية بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٤ باليتار. ٣) نتائج اختبار أنوف ٢ مسارات لنتائج اختبار ما بعد الاختبار واستبيانات الدوافع التعليمية التي تم الحصول عليها سيفغ < 0.05 وهي $0.032 < 0.05$ بحيث يتم رفض H_0 وقبول H_a ، مما يعني وجود تأثير إيجابي وهام استخدام الوسائل الديوراما وعصا الدمى على الدوافع والنتائج التعليمية لدرس تاريخ الثقافة الإسلامية بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٤ باليتار. ، ولذا يمكن الاستنتاج أنه استخدام الوسائل ثلاثة الأبعاد، فسوف تزداد الدوافع والنتائج التعليمية لدى الطلاب في درس تاريخ الثقافة الإسلامية.

ABSTRACT

Thesis with Title, “**The Effect of 3D Media Usage on Motivation and Student Learning Outcomes in Learning SKI at MIN 14 Blitar**” Written by Lia Sebti Nur Hamidah, NIM. 17205153235. Department of Islamic Education, Faculty of Education, State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Lailatuzz Zuriyah, M.Fil.I.

Keywords: 3D media, learning motivation, learning outcomes

This research discusses the effect of using 3D media on motivation and learning outcomes. This study was motivated by the theory of Muhammad Zaini that 3D media has advantages compared to 2D media. This is because 3D media is very helpful in creating reality that is not only visible, but can also be touched. Therefore to improve motivation and learning outcomes in the SKI lesson the researchers tested 3D media at MIN 14 Blitar. Selection of MIN 14 Blitar as the focus of the research is because based on the results of preliminary observations conducted by the researcher showing that the SKI teacher at MIN 14 Blitar still uses conventional media in learning activities.

The formulation of the research is (1) Is there effect of dioramas and stick puppets media usage on motivation in learning SKI at MIN 14 Blitar? (2) Is there effect of dioramas and stick puppets media usage on student learning outcomes in learning SKI at MIN 14 Blitar? (3) Is there effect of dioramas and stick puppets media usage on motivation and student learning outcomes in learning SKI at MIN 14 Blitar?

The approach used in this research is quantitative with the type of quasi-experimental research (*quasi experimental design*), sampling techniques using consideration techniques (*purposive sampling*). Data collection techniques used in this study were observation, questionnaires, tests and documentation. The data analysis technique used is the t test and 2 path Anova, which were previously tested using validity test and reliability test and prerequisite test using normality and homogeneity test with the help of *SPSS 16.0* application.

Research results (1) The results of the t-test of the motivation motivation questionnaire obtained Sig values <0.05 , namely 0.018 <0.05 so that H_o was rejected and H_a was accepted, meaning there is effect of dioramas and stick puppets media usage on motivation in learning SKI at MIN 14 Blitar. (2) The results of the t-test post-test results obtained by learning Sig <0.05 , which is 0.032 <0.05 so that H_o is rejected and H_a is accepted, meaning that there is effect of dioramas and stick puppets media usage on student learning outcomes in learning SKI at MIN 14 Blitar. (3) The ANOVA test results 2 paths of post test learning outcomes and learning motivation questionnaire obtained Sig <0.05 which is

$0.032 < 0.05$ so that H_o is rejected and H_a is accepted, meaning that there is effect of dioramas and stick puppets media usage on motivation and student learning outcomes in learning SKI at MIN 14 Blitar. Thus it can be concluded that if 3D media is used, then the motivation and learning outcomes of students in SKI lessons will increase.